Vocabulaire de la mode et de la couture

Aisance : valeur variable et facultative qu'on attribue à la construction de votre vêtement.

Sa valeur est variable en fonction du confort souhaité et de la ligne et du volume qu'on désire donner au vêtement. En définissant l'aisance d'un vêtement, il faut également tenir compte de la nature et des caractéristiques du tissu.

À-même : terme indiquant que la partie mentionnée fait partie du patron, par opposition au terme « apporté »

Exemple : ceinture à-même

Aplomb : Équilibre d'un vêtement par rapport aux droits fils.

Bâti : un point à la main qui permet d'effectuer un premier assemblage des différentes parties de vêtement. Le bâti se découd et s'enlève facilement. Il est indispensable pour un essayage et il empêche le tissu de glisser pendant le montage.

Biais de tissu : le biais forme un angle de 45° par rapport à la lisière. La coupe en biais est d'une importance capitale pour la technique du moulage. La souplesse du tissu est à son maximum au niveau du biais et s'adapte à la forme du corps. Par ailleurs, le tombé et plus beau si l'on utilise des fronces et des plis. Lorsqu'on les insère dans le droit fil du tissu ou un contre fil, l'effet est plus raide et elles ressortent davantage.

Un tissu taillé en biais s'étire sous la traction de son propre poids. Il est indispensable, une fois coupé, de laisser les pièces suspendues sur un cintre au moins 14 heures avant de procéder au montage.

Bolduc : Ruban de biais utilisé pour indiquer les lignes d'aplomb sur le mannequin : milieu devant, milieu dos, taille, bassin, etc …

Border : une bonde de tissu coupée en droit fil ou en biais, montée à cheval sur le bord du vêtement.

Coupe à Plat : C'est une technique qui permet de construire un vêtement en 2 dimensions.

On projette une représentation du corps à plat sur une feuille de papier ou directement sur le tissu. C'est seulement au montage qu'on retrouve nos 3 dimensions par le jeu de pinces des plis et des découpes qui redonnent son volume au corps.

On procède de la manière suivante : on trace des lignes de construction en se basant sur les mesures morphologiques du corps. En respectant une méthode de construction qui s'appuie sur les calculs,

on trace notre patron selon le dessin. On peut le tracer directement ou bien se servir d'un patron de base, tracé auparavant, et qui devient un excellent point de départ pour les différentes transformations.

C'est une technique qui s'appuie plus sur le raisonnement rationnel que sur la mémoire. Elle permet de construire des vêtements, sans aucune contrainte de taille, ni de silhouette, car c'est le corps qui est le point de départ de chaque construction.

Couturage : une valeur ajoutée au patron parallèlement au bord permettant d'assembler le vêtement.

Couture Plate : point d'assemblage droit, effectué à la machine à coudre.

Couture flou : une spécialisation et une expertise d'un mécanicien modèle dans la réalisation des vêtements dans les matières souples comme mousselines, soie, dentelle.

Couture tailleur : une spécialisation et une expertise d'un mécanicien modèle dans la réalisation des pièces à manche, comme vestes et manteaux.

Cran de montage : Petite entaille d'une valeur de maximum 5 mm, qui indique l'emplacement d'un raccord avec une autre pièce du patron.Les crans sont relevés selon des points d'accords situés sur le patron. Les crans facilitent l'assemblage et permettent de se repérer.

Cranter : Faire de petites entailles le long d'une ligne courbée pour donner plus de souplesse à la couture, dans un angle ou un pli, pour dégarnir le surplus des couches de tissus.

Creuser : Augmenter la profondeur d'une pince ou une ligne courbée.

Croisure : valeur à même du vêtement, ajoutée au-delà du milieu devant permettant de réaliser le boutonnage.

Décatir : Action servant à repasser le tissu avec de la vapeur, afin de prévenir son rétrécissement ou allongement durant son façonnage.

Il est aussi possible de laver certains tissus (coton et lin) pour prévenir tout dégorgement de la couleur et toute autre réaction pouvant intervenir lors de cette opération. Il faut faire ensuite un repassage final avant de passer à la coupe.

Droit fil = (DF) : une ligne de construction tracée sur le patron, qui indique le sens du tissu parallèle à la lisière. Elle est en générale tracée en rouge. Sur les patrons de commerce, elle est finie avec les flèches.

Sur le droit fil, il est important d'indiquer le sens du tissu pour les tissus à motifs, et les tissus avec des poils comme le cachemire ou le velours.

Embu : valeur excédentaire entre deux pièces de patron, qu'on répartit lors du montage. L'embu est également facultatif et variable. Il contribue d'une manière discrète et efficace à la mise en forme de certaines parties du vêtement. Une pince peut également être transformé en embu quand elle est peu profonde, par exemple la pince d'épaule dos.

Endroit du tissu : c'est la partie extérieure du vêtement, qui sera visible.

Enforme ou Parmenture : pièce de finition rapportée à l'intérieur du vêtement qui est l'empreinte du vêtement.

Entrejambe : Mesure intérieure des jambes de la fourche au sol.

Envers du tissu : c'est la partie l'intérieure du vêtement, qui ne sera pas visible.

Fil de chaîne : il court le long du tissu à l'infini, dans le même sens que la chaîne du métier à tisser, il est parallèle aux lisières. On l'appelle droit fil.

Fil de trame : il court d'une lisière à l'autre. Il est généralement moins solide que celui de la chaîne. Il représente la largeur de tissu et il est perpendiculaire à la lisière.

Fourche : Partie de la jambe du pantalon qui passe entre les jambes. Il y a une fourche sur le devant de la jambe de pantalon (courte) et une fourche sur le dos de la jambe de pantalon (en général deux fois plus longue que la précédente).

Fronce : une valeur variable de tissu resserré avec un fil qui réduit sa largeur selon le volume qu'on désire donner au vêtement.

Galbe : ligne courbée.

Galber : dessiner une ligne courbée.

Godet : un faux pli qu'on incruste dans une couture qui donne de l'ampleur à un vêtement. Souvent coupé dans le biais exemple : une jupe à godets

Mécanicien ou mécanicienne modèle : La personne qui effectue le travail de montage.

Mesures morphologiques : mesures du corps prises sur les principales lignes du corps sans aucun valeur d'aisance

Mesures de construction : mesures de corps plus une valeur d'aisance.

Le valeur d'aisance est variable en fonction du confort souhaité du vêtement et du volume qu'on désire donner au vêtement. En définissant l'aisance d'un vêtement, il faut également tenir compte de la nature et des caractéristiques du tissu.

Milieu DF = Milieu devant droit fil : le milieu de vêtement, parallèle à la lisière. Il existe le Milieu Devant DF et le Milieu Dos DF.

Milieu DF au Pli = Milieu droit fil au pli : une indication placée sur la ligne de construction du patron lorsqu'il est réalisé par moitié et que la pièce n'a pas de couture au milieu. Nous placerons la ligne au milieu de la pièce sur la pliure droit fil du tissu.

Modélisme de mode : C'est un métier de la mode qui consiste à transposer un dessin de vêtement en prototype en appliquant des méthodes de construction de vêtements comme la coupe à plat et le moulage, choisis en fonction de la complexité du modèle.

Le modéliste travaille étroitement avec le styliste. Il sait traduire l'allure, les proportions, les volumes et les détails d'un modèle.

Lorsque le prototype de vêtement est validé par le styliste, le ou la modéliste réalise un patron qui permet de confectionner le vêtement en tissu final par un ou une mécanicien(ne) de modèle et ensuite toute une série de ce vêtement qui pourra être confectionnée à l'usine.

Dans les maisons de couture, le modéliste ne réalise pas le montage mais la couture fait partie de ses compétences.

Les plus grands modélistes de l'histoire de la mode : Charles Frédérick Worth, Madeleine Vionnet, Alix Grès, Cristobal Balenciaga, Hubert de Givenchy, Yves Saint Laurent et Martin van Dusseldorp (Victor &Rolf)

Montage : Assembler les différentes pièces d'un patron. Par exemple monter une manche. C'est une action d'assemblage des pièces de tissu avec une machine à coudre.

Montant : Longueur extérieur de la ligne de taille à la ligne de fourche.

Moulage : C'est une technique de Haute Couture qui permet de réaliser un vêtement en 3 dimensions.

Le mot moulage vient de « moule ». Il signifie créer un objet à partir d'un moule qui lui donnera sa forme.

Le moulage est une méthode où l'on travaille directement en volume et où l'on crée en même temps le style et le patron.

On procède de la manière suivante : on donne les formes que l'on veut à la toile sur le mannequin de couture ou une personne. On peut le faire selon le dessin ou bien avoir une idée vague de ce que l'on veut obtenir. Durant le moulage, on remarque les corrections à apporter et la réaction du tissu. Cette méthode de travail procure une grande liberté. Elle nous permet d'obtenir une création tout à fait inattendue, ou bien une forme qui mène à d'autres idées qui n'auraient jamais pu naître sur le papier.

Les seules contraintes sont la forme du corps est le type de tissu à employer.

Cette méthode, qui exige un certain savoir faire, consiste à sculpter du tissu qui est le point de départ de chaque création.

Ourlet : une finition d'un bord du vêtement, un pli à valeur variable.

Parallèles : Des lignes parallèles sont des lignes tracées l'une a côté de l'autre à même distance et qui ne se rencontrerons pas.

Parmenture ou Propriété ou Eenforme : Une pièce de finition rapportée à l'intérieur du vêtement et qui double une encolure et une entournure. Elle n'est pas l'empreinte du vêtement. Elle double le revers d'un col ou d'une patte de boutonnage en étant entoilée pour donner de la tenue.

Patron de base : le tracé réalisé sur un papier à partir des mesures du corps avec l'aisance minimum, servant ensuite de point de départ pour les différentes transformations.

Patte de boutonnage : bande de tissu placée en double épaisseur et sur laquelle sont brodées les brides ou les boutonnières.

Pattemouille : elle peut être réalisée à partir d'un tissu blanc 100% coton, non pelucheux et bien lavé pour être débarrassé de tout apprêt, ou bien en organza de soie. Elle est utilisée durant le travail de montage pour ouvrir les coutures ou aplatir les pinces, sans risque de lustrer ou de brûler le tissu. Elle doit être humectée et non mouillée. Le fer à vapeur avec une protection en Tefal ne remplace pas toujours l'usage de la pattemouille.

Patte de boutonnage : Partie à même au rapporté se plaçant à cheval sur le milieu devant du vêtement, permettant le boutonnage.

Largeur minimale = diamètre du bouton + 0,5 cm de chaque côté du bouton + valeurs des surpiqûres de chaque côté de la patte de boutonnage (si nécessaire).

Perpendiculaires : deux droites formant un angle droit 90°. Pour les tracer sur le papier, il est nécessaire d'utiliser une équerre.

Piquer : Réunir plusieurs pièces de tissu par un point de piqûre avec une machine à coudre.

Pinces : Ce sont des plis de centrage, cousus essentiellement à l'envers du vêtement. Leur emploi est motivé par la morphologie du corps, elles accentuent ses creux et ses galbes. Généralement elles ont pour objectif de se fondre dans la coupe du vêtement et d'être invisibles.

Point d'accord : les traités indiqués perpendiculairement sur le patron au niveau des lignes de construction

Platitude : Zone plate dans un tracé d'un patronage servant à bien associer les deux pièces d'un vêtement.

Pli : une partie de tissu rabattue sur elle-même (l'envers sur l'envers).

Rabat : bande de tissu qui recouvre l'ouverture d'une poche de veste ou de pantalon (poche à rabat) ou d'une pochette. Il peut être cousu séparément ou fait d'un seul tenant.

Relever : Recopier un patron sur une autre feuille de papier pour pouvoir effectuer par la suite des modifications.

Revers : une partie de tissu repliée sur l'endroit (l'endroit sur l' endroit).

Laize du tissu: largeur du tissu, définie par la trame du tissu, qui peut être différente et varier de 60cm (soie, dentelle) à 150 pour la plupart des tissus destinés à la confection.

Si le tissu est destiné à l’usage des particuliers, il est plié en deux l’endroit contre l’endroit.

Si le tissu est destiné à la confection, il est toujours livré sur rouleau.

Lisières : Ce sont les bords des deux côtés de tissu qui sont tissés et finis de manière à empêcher le tissu de s’effilocher.

Sous-piqûre : Piqure plate utilisée souvent sur les bords du vêtement, qui aplatit les coutures superposées. Elle peut avoir une fonction décorative exemple : surpiqûres sur les jeans.

Soutenir : résorber l’embu d’une manière invisible, sans laisser des fronces.

Surjet : Point effectué à machine nommé surjeteuse qui coupe et borde les bords d’un vêtement et empêche le tissu s’effilocher. Ce pont est légèrement élastique et peut être également utilisé pour assembler la maille.

Stylisme de mode : C’est le métier de création de vêtements et d’accessoires. Un ou une styliste anticipe les courants de mode puis dessine des modèles en tenant compte des contraintes techniques de fabrication, et de l’image de la marque qu’il ou elle représente.

Toilage : Moulage sur toile.

On procède de la manière suivante : soit on réalise le modèle par moulage, soit on reproduit un patron réalisé en coupe à plat, pour le contrôler ou bien pour le finir par moulage en fonction de l’effectif produit.

Dès que la toile est prête, on l’essaye sur le mannequin et on y apporte les modifications nécessaires en les notant directement sur la toile. Pour une robe par exemple, on indique sa longueur, la profondeur du décolleté, on accentue le cintrage. Cela nous indique ainsi quels changements doivent être effectués.

La toile est ensuite démontée et on prépare un nouvel exemplaire modifié. On reprend le processus en boucle jusqu'à ce que la toile soit parfaite.

Après un dernier essayage, la toile est entièrement démontée et les pièces du patron sont tracées sur le papier ou sur le carton.

Enfin on réalise un exemplaire du vêtement nommé **« Prototype »** dans le tissu final.

Toile : C'est le tissu en coton de différentes épaisseurs qu'on utilise pour le moulage ou pour le premier essayage d'un patron. Sa grosseur doit être la plus proche possible du vêtement final.

L'important est que le tissu soit uni et d'une couleur claire neutre, afin que la forme ne soit pas influencée par des motifs ou des textures particulières.

Zigzag : point effectué à la machine à coudre familiale. Il sert pour border les bords du tissu ou pour assembler les tissus dans le patchwork ou la dentelle.